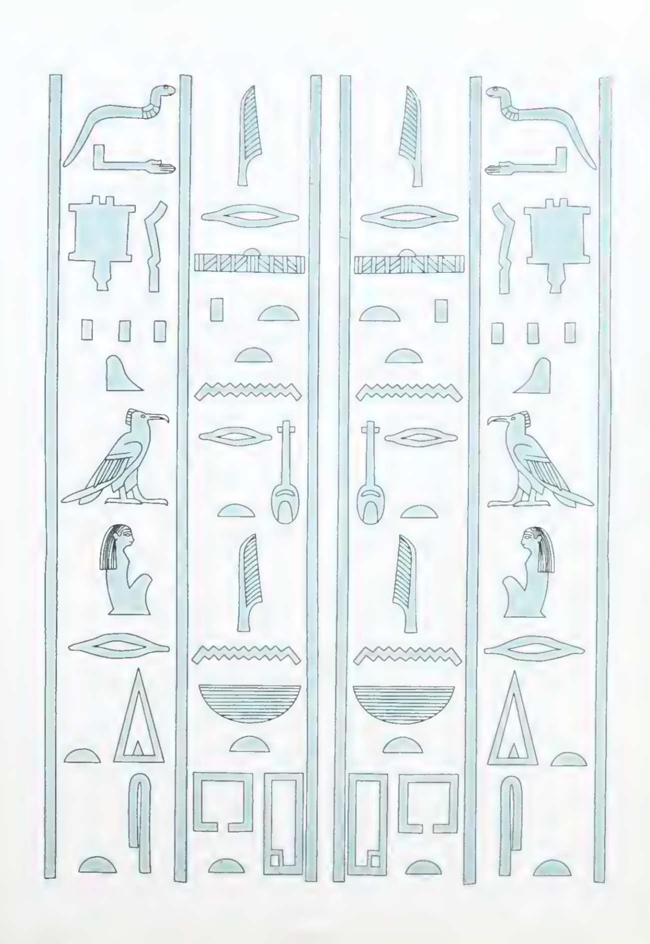

NYU IFA LIBRARY
3 1162 04538826 2



Sitzungsberichte
der Heidelberger Akademie der Wissenschaften
Stiftung Heinrich Lanz
Philosophisch-historische Klasse
Jahrgang 1920. 4. Abhandlung

Das altägyptische Schlangenspiel

Von

H. RANKE
in Heidelberg

Eingegangen am 12. April 1920



Heidelberg 1920
Carl Winters Universitätsbuchhandlung

…s-Nr. 1568

Sitzungsberichte
der Heidelberger Akademie der Wissenschaften
Stiftung Heinrich Lanz
Philosophisch-historische Klasse
Jahrgang 1920. 4. Abhandlung

Das altägyptische Schlangenspiel

Von

H. RANKE
in Heidelberg

Eingegangen am 12. April 1920



Heidelberg 1920
Carl Winters Universitätsbuchhandlung

Verlags-Nr. 1568

Vorbemerkung.

Die folgende Untersuchung, deren Hauptergebnisse schon im Sommer 1914 vorlagen, ist aus meinen Vorarbeiten für die Neuausgabe von Ermans „Ägypten" herausgewachsen. — Um allzu große Ausgaben zu vermeiden, habe ich hieroglyphischen Text, wo es irgend angängig schien, durch Umschreibungen mit lateinischen Buchstaben ersetzt. Nur wo die Schriftzeichen unentbehrlich waren, sind sie von mir gezeichnet und dann mechanisch verkleinert und in den Text eingefügt worden. — Die Zeichnung von Abb. 5 weist eine Berichtigung der Publikation auf, die ich einer freundlichen Mitteilung von Griffith verdanke. Im übrigen bin ich für die Photographie des Berliner Schlangenspielbrettes (Abb. 4) H. Schäfer, für die Durchsicht meines Manuskripts und mehrere anregende Bemerkungen K. Sethe, für ein Mitlesen der Korrektur endlich Frau H. v. Halle und W. Spiegelberg zu herzlichem Dank verpflichtet.

H. Ranke.

I.

Eine von Quibell veröffentlichte Wandmalerei der 3. Dynastie im Grabe des *Ḥsj-Rʿ* bei Saqqâra[1] enthält die Darstellung dreier bei den Ägyptern der ältesten Zeit beliebter Spiele — jeweils ein Spielbrett und ein Kästchen mit den zum Spiel gehörigen „Steinen".

Von diesen drei Spielen ist uns nur eines genauer bekannt, das einzige von ihnen, welches das alte Reich überdauert hat. Es ist das Brettspiel mit den quadratischen Feldern, das „ägyptische Brettspiel"[2] par excellence, dessen Bild 𓠕 ja eines der gebräuchlichsten Zeichen der Hieroglyphenschrift geworden ist[3].

Von den beiden anderen Spielen ist das eine m. W. sonst bisher nur einmal belegt, und zwar Petrie, Medum pl. XIII (oben links), wo es unter den Beigaben für den Toten auftritt und sein Bild als Schriftzeichen hinter 𓠕𓏏 — anscheinend dem Namen des Spieles — steht. Aus der Abbildung bei Quibell wissen wir nur, daß es mit schwarzen und weißen Stäbchen oder Steinen auf einem in zahlreiche Querfelder geteilten langen und schmalen Brette[4] gespielt wurde.

Über das dritte Spiel dagegen sind wir etwas besser unterrichtet. Das Bild bei Quibell zeigt ein Brett in Gestalt einer kreisrunden Scheibe mit trapezförmigem griffartigen Ansatz[5] (Abb. 1). Die

---

[1] Quibell, Excavations at Saqqâra V (1913), pl. XI u. XVI.

[2] Vgl. Wiedemann, Das Brettspiel bei den alten Ägyptern, Actes du Xme Congrès internat. des Orientalistes (1894), Bd. 4, S. 37ff. Pieper, Das Brettspiel der alten Ägypter (wissenschaftl. Beilage zum Jahresbericht des Königstädt. Realgymn.), Berlin 1909.

[3] Der ägyptische Name dieses Brettes ist *sn.t*, vgl. z. B. Petrie, Medum XIII; woher sein Zeichen zu dem Lautwert *mn* kam, ist m. W. nicht bekannt.

[4] In Saqqâra ist das Brett gelb gezeichnet, also wohl aus hellem (d. h. Zedern?)- Holz gedacht; in der Hieroglyphe in Medum erscheint es weiß, mit grünen Querstrichen.

[5] Was Quibell (p. 19) unter „stand" versteht, bleibt mir unklar.

Scheibe selbst trägt eine Innenzeichnung, die eine in linksläufigen Spiralwindungen siebenfach zusammengeringelte schwarz und gelb gefleckte Schlange[1] darstellt; neben dem Kopf der Schlange ist in der Mitte der Scheibe ein kleiner Kreis freigelassen[2]. Die Scheibe ist durch zwei einander rechtwinklig schneidende rote Linien in 4 Sektoren geteilt. Die Windungen des Schlangenkörpers werden durch ziemlich eng stehende rote Linien gekreuzt, die sämtlich radial dem Mittelpunkte der Scheibe zustreben. — Der zu diesem Spielbrett gehörende Ebenholzkasten (Abb. 2) enthält Figürchen von drei liegenden Löwen und ebensoviel liegenden Hunden[3], anscheinend

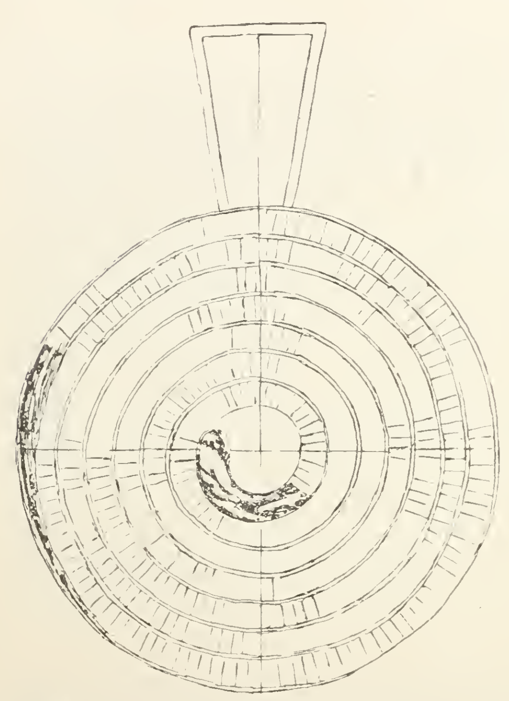


Abb. 1. Schlangenspielbrett, nach einer Wand-Malerei der 3. Dynastie. (Quibell, Saqqâra V, Tafel XI und XVI.)

[1] Für die sonst in Ägypten seltene Darstellung einer spiralig zusammengeringelten Schlange vgl. den einer solchen Schlange — der *Mr.t-śgr*? — geweihten Denkstein des n. R. in London (Hierogl. Texts V, 42) sowie S. 19 und Anm. 4.

[2] Griff und Innenkreis sind — ebenso wie die Bretter der beiden anderen Spiele — hellgelb gemalt, also wohl aus Zedernholz bestehend gedacht. Die Schlange — d. h. ihr Kopf und Schwanz — weist die gleichen Farben auf wie die drei Kästen mit den Spielsteinen, die offenbar aus Ebenholz gedacht sind. Ob eine Einlage aus Ebenholz anzunehmen ist oder etwa eine Bemalung in den entsprechenden Farben — die auch die natürliche Färbung der Schlange wiedergeben könnten —, läßt sich nicht entscheiden.

[3] Ich kann an Quibells „lionesses" nicht glauben, um so weniger als diese Tiere offenbar wirklich Halsbänder tragen. Es werden Figuren von Hunden sein wie die im Königsgrab bei Negade gefundenen Elfenbeinfigürchen (de Morgan, Origines II, 193), die ebenso wie die dort auch gefundenen

aus Elfenbein, sowie sechsmal sechs verschiedenfarbigen Kugeln[1]. Man möchte daraus schließen, daß bis zu sechs Personen sich gleichzeitig an dem Spiel beteiligen konnten.

Daß man mit solchen Tierfiguren und Kugeln wirklich auf dem Schlangenbrette gespielt hat, zeigt eine Reliefdarstellung der 5. Dynastie (Abb. 3) im Grabe eines *Špśś-Rʿ*, ebenfalls bei Saqqâra (LD II, 61[a]). Hier sitzen zwei Männer einander gegenüber zu beiden Seiten eines Brettes, das ganz der Malerei im Grabe des *Ḥsj-Rʿ* entsprechend gezeichnet ist, und sind eben im Begriff, Tierfiguren auf die Schlange zu setzen[2], in deren Windungen schon mehrere Kugeln liegen. Zwei andere Männer, mit eigentümlicher Arm- und Handhaltung, sitzen scheinbar untätig[3] neben den Spielern. Wie das Spiel vor sich ging[4], was sein Ziel

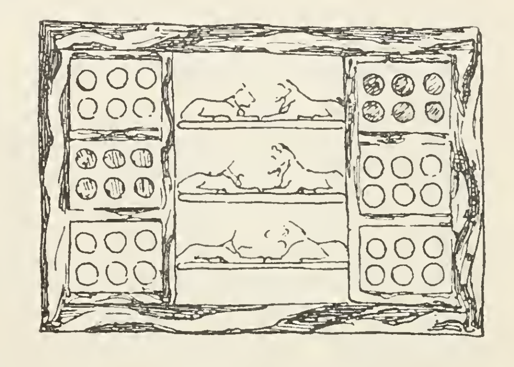


Abb. 2. Kasten mit Figuren zum Schlangenspiel. Nach einer Wandmalerei der 3. Dynastie. (Quibell, Saqqâra V, Tafel XI und XVI.)

Löwenfigürchen zu einem Schlangenspielbrett gehört haben werden. — Wie unsicher die „Löwinnen“ sind, erhellt übrigens aus einem Vergleich der farbigen Reproduktion bei Quibell (pl. XI) mit der verkleinerten Zeichnung (S. 20)! In meiner Abb. 2 sind daher die Konturen der Köpfe unbestimmt gelassen.

[1] Die Farben sind nur bei zweien von den 6 Sätzen erhalten: schwarz und rot (Quibell p. 20). Die Kugeln sind, wie erhaltene Exemplare z. B. der Berliner Sammlung (Ausf. Verz. S. 40) nahelegen, wohl aus Stein gedacht. Vgl. auch Junker, Kubanieh Süd S. 119. Freilich sind auf diesen Steinkugeln m. W. keine Farbspuren zu erkennen. — Die bei Petrie und Quibell, Naqâda and Ballâs pl. VII (vgl. p. 35) abgebildeten Kugeln aus „Eisenstein“ gehören anscheinend zu einem anderen Spiel, das mit einer Hasenfigur und 4 Löwenfiguren gespielt wurde.

[2] So nach Quibells bezw. Lacaus Berichtigung der Weidenbachschen Zeichnung (Quibell p. 19). Ob die Kugeln auf dem Brett bei LD II, 61[a] richtig wiedergegeben sind, ist leider nicht ausdrücklich gesagt. Das Fehlen einer photographischen Wiedergabe dieses einzigartigen Bildes ist sehr zu bedauern.

[3] Vgl. aber S. 11 und Anm. 2.

[4] Quibell (a. a. O. p. 20) meint, daß jeweils ein Spieler einen Löwen, der andere eine Löwin genommen habe. Dann habe jeder raten müssen,

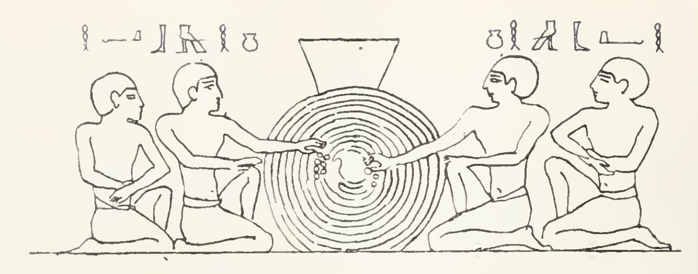


Abb. 3. Darstellung des Schlangenspiels, nach einem Grabrelief der 5. Dynastie (LD II, 61a).

und welches der ihm zugrunde liegende Gedanke war[1], darüber erfahren wir nichts.

Diese beiden Darstellungen des Schlangenspiels aus Saqqâra werden nun durch einige Originalbretter — bezw. Nachbildungen solcher Bretter in dauerhafterem Material[2] — ergänzt, die wohl alle aus Gräbern der Frühzeit stammen. Von solchen Originalbrettern sind meines Wissens bisher nur vier vollständige[3] veröffentlicht bezw. erwähnt worden:

---

wieviel Kugeln — und wieviel von jeder Farbe — der Gegner in der Hand halte, und dem Resultat dieses Ratens entsprechend habe jeder seine Figur „um soviel Punkte als er gewonnen hatte" auf den Windungen der Schlange vorwärts rücken dürfen.

[1] Man möchte an eine Löwenjagd denken — freilich wäre der Leib einer Schlange ein etwas merkwürdiges Jagdgefilde!

[2] Wie sie den Verstorbenen zum Gebrauch im Jenseits mitgegeben wurden.

[3] Zahlreiche Bruchstücke von weiteren Schlangenbrettern aus blauer Fayence hat Amélineau in den Grabkammern des Königs *Prj-ib-śn* der 2. Dynastie bei Abydos gefunden (Amelineau, Les nouvelles fouilles d'Abydos 1897/98, S. 494f.). Leider sind diese Bruchstücke aber (vgl. ib. pl. 47, Nr. 8—11) so willkürlich aneinandergefügt und „ergänzt" worden, daß die bei dieser Rekonstruktion zustandegekommenen Spielbretter (Abb. 7) in ihren Détails nach Amelineaus eigenem Urteil nicht als zuverlässig gelten können. Immerhin läßt sich Folgendes erkennen: 1. Die Anordnung der Schlange — Schwanzspitze außen, Kopf im Zentrum der Spirale — ist die gleiche wie bei den Brettern A und B. Die Zahl der Spiralwindungen dagegen ist größer; es ist möglich, daß es bei allen drei Brettern 7 solcher Windungen waren. 2. Die vertieften Querstreifen, dem Mittelpunkt der Scheibe zustrebend, zeigen sich auch auf ihnen. 3. Spuren von einem Griffe sind nur bei Nr. 8 zu erkennen, wo ich auf der 4. Spiralwindung (vom Rand aus gezählt) eine Durchbohrung zu sehen glaube. 4. Das Zentrum scheint nur bei Nr. 10 im Original erhalten zu sein. Es zeigt einen kleinen freien Raum, neben dem eine merkwürdig gekrümmte raupenartige Gestalt erscheint. Der Durchmesser der rekonstruierten Tafeln

A Berlin 13868; Ausführliches Verzeichnis S. 40. — Weißer Kalkstein, größter Durchm. 30 cm. Herkunft unbekannt (Abb. 4).

B Oxford, Ashmolean Museum; PETRIE and QUIBELL, Naqâda and Ballâs pl. 43. — Weißer Kalkstein, Durchm. ca 10 cm. Aus Ballâs[1] (Abb. 5).

C London, University College; PETRIE, Amulets pl. 47. — Kalkstein. Durchm. ca 33,3 cm. Herkunft: „prähistorisch"[2] (Abb. 6).

D Kairo, Ägypt. Museum; PETRIE und QUIBELL, ebenda p. 42. — Grüne Fayence, Maße nicht angegeben (aber größer als B). Herkunft?

Die Spielbretter A, B und C[3] haben mit den beiden Darstellungen aus Saqqâra gemeinsam die Form einer kreisrunden Scheibe mit der Innenzeichnung einer in mehreren — teils rechts- teils linksläufigen — Spiralwindungen zusammengeringelten Schlange, deren Kopf das innere, deren Schwanzspitze das äußere Ende der Spirale bildet. Sie alle zeigen auch den Leib der Schlange durch vertiefte, dem Mittelpunkt des Brettes zustrebende Querstreifen in zahlreiche Felder geteilt — es hat den Anschein als solle die Schlange zerstückelt dargestellt werden[4]. Während aber bei B neben der Schwanzspitze der Schlange ein viereckiger Zapfen aus der Kreisfläche herausspringt, der eine Durchbohrung aufweist, zeigt A links, C rechts von der Schwanzspitze einen nicht genauer definierbaren aber sorgsam ausgearbeiteten Tierkopf, in dem, bezw. hinter dem sich ebenfalls eine Durchbohrung befindet[5]. Es fehlt

---

ist (nach S. 739, mit Korrektur eines offenbaren Versehens) 20,3 cm. — — Eine Art kleinen Schlangenbrettes (Abb. 8) aus Lapis lazuli (Dm. ca. 5,2 cm), das sich im University College in London befindet, veröffentlicht PETRIE in seinen 'Amulets' (pl. XII, 96e und p. 25). Es zeigt eine vierfach (linksläufig) zusammengeringelte Schlange in derselben Anordnung wie die wirklichen Spielbretter, aber ohne Querstreifen, und eine Durchbohrung in der zweiten Spiralwindung. Es stammt nach PETRIE ebenfalls aus der Frühzeit („prehistoric").

[1] Es wurde 'on the mouth of a pot' gefunden, vgl. Naqâda and Ballâs, p. 42.

[2] Natürlich kein Amulett! — Den Hinweis auf PETRIE, Amulets sowie auf die S. 6 Anm. 3 zitierten Fouilles d'Alydos 1897/98, die mir beide in Heidelberg nicht zugänglich sind, verdanke ich G. MÖLLER.

[3] Über D fehlen genauere Angaben.

[4] Man denkt unwillkürlich an die Darstellungen der von zahlreichen Messern durchschnittene Apophisschlange, z. B. Sethosgrab (Mém. Miss. II) IV, pl. 43

[5] Eine neben dem Kopf der Schlange bei A erkennbare Vogel(?)figur fehlt bei B und C.

also offenbar bei allen dreien ein aus anderem Material — etwa aus Holz oder aus Elfenbein — gearbeitetes Ansatzstück, das dem „griffartigen Ansatz“ im Relief des *Ḥsj-Rᶜ*-Grabes entsprochen haben wird[1].

Dieser Griff findet sich nun nicht nur in der Darstellung bei LD II, 61a[2], sondern auch überall da, wo das Schlangenspielbrett als Hieroglyphe erscheint. Zunächst bei Petrie, Medum pl. XIII, in der Aufzählung der Grabbeigaben für den Verstorbenen, als Wortzeichen, dem die phonetische Lesung vorausgesetzt ist. Ferner in der Beischrift zu der Spielszene LD II, 61a: (so zweimal), in der das letzte Zeichen nicht das Gefäß *nw*[3] sondern eben unser Spielbrett darstellt. Endlich möchte ich unser Zeichen auch an zwei noch ziemlich dunklen Stellen der Pyramidentexte[4] wiederfinden.



Abb. 4. Schlangenspielbrett aus Kalkstein, aus einem Grabe der Frühzeit (Berlin Inv. 13868).

Die erste von diesen (Sethe, Pyr. 541) lautet:

Die zweite (Sethe, Pyr. 1866) lautet:

[1] Bei B war offenbar der unbearbeitet gelassene Zapfen in diesen Griff eingelassen; bei A und C muß der Griff noch ein Stück weit unter den Leib der Schlange vorgegriffen haben und war dann an den Durchbohrungsstellen mit Stiften befestigt.

[2] Man hielt ihn früher für ein neben dem Spielbrett stehendes Gefäß, um das gespielt worden sei; so zuletzt Erman, Ägypten 349.

[3] Dieses hat auf der gleichen Wand — oben in den Beischriften zu den Schreibern und zur Gartenszene — eine ganz andere Form.

[4] Den Hinweis auf diese Stellen verdanke ich Sethe.

Diese Pyramidenstellen — was immer ihr Sinn sein mag[1] — sind für unsere Untersuchung deswegen wichtig, weil sie für ein Zeichen die unzweifelhafte Lesung *mḥn* geben. Daß aber dieses Zeichen kein anderes als das unseres Schlangenspielbrettes ist, ergibt sich aus einer erneuten Betrachtung der bisher absichtlich vernachlässigten Beischriften in Medum XIII und im Relief des *Špśś-Rʿ*. In Medum wird danach mit Sicherheit *mḥn* zu lesen[2], und auch die Beischrift zu LD II, 61[a] wird in * zu berichtigen und *ḥʿb mḥn*, d. h. „*mḥn* spielen"[3] zu lesen sein. Damit aber wäre *mḥn* als Name des Schlangenspiels bezw. des Schlangenspielbrettes nachgewiesen.

Eine Bestätigung für diese Konjektur findet sich in dem Grabe des *ʾJb*, der zur Zeit Psammetichs des Ersten Fürst von Theben war. Dieser *ʾJb* ist auf der Südwand der zweiten Kammer seines Grabes zweimal dargestellt, wie er zunächst allerlei Tänzen, Musik und anderen Belustigungen seiner Untergebenen, und dann den Arbeiten seiner Handwerker zuschaut. Die „Vergnügungen" sowohl wie die Arbeiten der Handwerker sind in je fünf Reihen übereinander dargestellt. Die Gesamtüberschrift zu der ersten Darstellung[4] beginnt: „Der Fürst *ʾJb* betrachtet die schönen Dinge, an denen man sich erfreut, er erholt sich zur guten Stunde, er betrachtet das Singen und Tanzen, mit[5] Myrrhen und allen schönen Dingen gesalbt" — und dann heißt es weiter: [6]. Die fünfte Reihe, in der Leute bei verschie-

---

[1] In der ersten wird der verstorbene König als „herauskommend als *mḥn*" (? oder: in dem *mḥn*? aus dem *mḥn*?) bezeichnet (so nach T; die Variante bei N ist mir unverständlich); in der zweiten heißt es vom König: „du empfängst (oder: empfange doch) diese deine weißen Zähne! (die des?) *mḥn* sind sie(?)". Vgl. übrigens S. 23f.

[2] Mit Voranstellung des nach der Vogelhieroglyphe zu lesenden , vgl. Lacau, Recueil 25, 149f. [Ich sehe nachträglich, daß Lacau dort (unter 10) die beiden Worte fragend schon zusammengestellt hat.]

[3] Vgl. die gewöhnliche Redensart *ḥʿb sn.t.* „Brett spielen", z. B. Totb. 17, 2.

[4] Auszüge bei Champ. Not. I, 555ff. Die Inschriften auch in Brugschs Recueil II, Taf. 68 und Scheil, Tombeau d'Aba (Mém. de la Mission, Bd. V), p. 633ff., die mit Champollion verglichen den von mir hergestellten Text ergeben. Champollion und Scheil geben hinter *mḥn* den kugeligen Topf, Brugsch das lange Gefäß.

[5] Anstatt des *ś* (das Brugsch und Scheil haben!) ist doch wohl *m* zu lesen.

[6] Offenbar von dem zweiten *mȝȝ* abhängig: „er betrachtet das Spielen usw." Für die Übersetzung siehe S. 11 Anm. 1.

denen Spielen dargestellt sind, trägt noch die besondere Überschrift: [1]. Es leuchtet ein, daß das hier zweimal auftretende *ḥʿb mḥn* von dem* *ḥʿb mḥn* des *Špśś-Rʿ*-Grabes nicht getrennt werden kann.

Aber die Darstellungen bestätigen es auch direkt. Während nämlich Brugsch und Scheil in der Beschreibung der von dieser Beischrift begleiteten Bilder (die sie nicht wiedergeben) versagen, finden sich bei Champollion wenigstens einigermaßen ausreichende Angaben darüber. Nach ihm enthält die fünfte Reihe der „Vergnügungen" drei Gruppen von Spielern. Die dritte, nur zum Teil erhaltene, zeigt 2 Männer am Spielbrett mit den quadratischen Feldern, die mittlere 2 Paare von einander gegenübersitzenden Leuten, die jeweils die eine Hand offen, die andere zur Faust geballt halten; die erste aber zeigt je ein Paar[2] einander gegenübersitzender Männer[3] rechts und links von einem groß gezeichneten ☉. Daß dies das Bild unseres *mḥn*-Spielbrettes ist, und daß auf diese erste Spielergruppe das *ḥʿb mḥn* der beiden Beischriften sich bezieht, daß dieses also auch als „*mḥn* spielen"

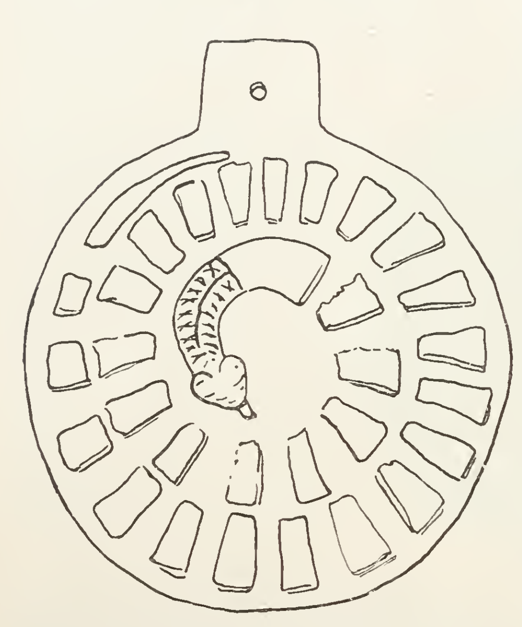


Abb. 5. Schlangenspielbrett aus Kalkstein, aus einem Grabe der Frühzeit bei Ballâs (Oxford, Ashmolean Museum).

---

[1] Übersetzung auf S. 11, Anm. 1.

[2] Beide Paare sind abgebildet bei Wilk., Manners (1878) II, 55 (Abb. 9). Wilkinsons Identifizierung dieses Spieles mit dem italienischen „Mora"-Spiel — vgl. auch Erman, Aeg. 349 u. Anm. 5 —, ist natürlich nicht haltbar.

[3] Es waren also im ganzen 10 bei verschiedenen Spielen beschäftigte Leute dargestellt. Scheil (p. 634 f.) beschreibt nur die erste und dritte Gruppe. Brugschs Angabe (p. 78) „deux hommes près d'un nombre de vases" ist offenbar ganz ungenau.

zu verstehen ist[1], ist nach dem bisher Ausgeführten unzweifelhaft. Die Zahl der am Spiel Beteiligten — im ganzen 4 — stimmt ja auch mit der Darstellung bei LD II, 61a[2] überein.

Zwei Bedenken aber dürfen doch nicht unterdrückt werden. Das erste bezieht sich darauf, daß die vier Spieler im Grabe des *'Jb* sich um das *mḥn*-Brett gar nicht zu kümmern scheinen, jedenfalls aber nicht irgendwelche Figuren oder Kugeln auf dieses Brett setzend dargestellt sind. Diese Tatsache kann sich jedoch dadurch erklären, daß hier eine andere Phase des *mḥn*-Spieles dargestellt war als im Relief des *Spśś-Rʿ*. Während das Spiel dort schon im Gange ist, sieht es hier so aus als solle es erst beginnen. Bei jedem

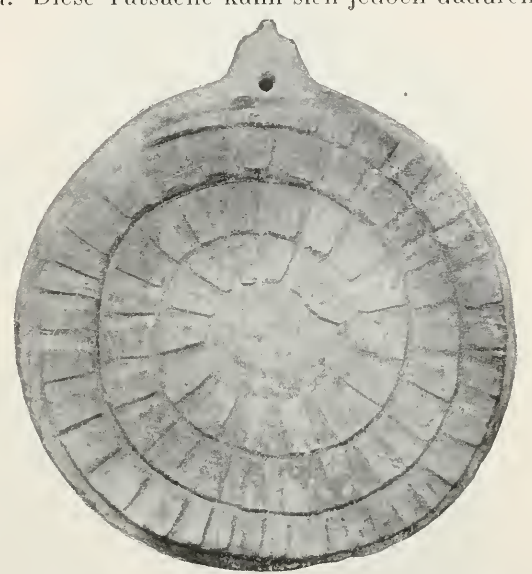


Abb. 6. Schlangenspielbrett aus Kalkstein, aus einem Grabe der Frühzeit (London, University College).

[1] Die Beischrift zur fünften Reihe wird *śḫmḫ ìb m ḥʿb mḥn, m sn.t, m ṯꜣ.w* zu lesen und „sich erfreuen am *mḥn*-Spiel, am Brettspiel und an Kugeln" zu übersetzen sein. Die Beziehung des „Brettspiels" auf die dritte Gruppe ist klar. Das „sich an Kugeln erfreuen" würde dann für die 2 Paare der mittleren Gruppe übrig bleiben, die sich vielleicht mit dem Raten der Anzahl von Kugeln beschäftigen, die der Partner in der Hand hält. Schwieriger ist die Übersetzung des Schlusses der Beischrift zur Gesamtszene (S. 9). Hier scheint das *m sn.t m ṯꜣ.w*, das in der eben besprochenen Beischrift von *śḫmḫ ìb* abhing, in der Luft zu schweben. Oder konstruiert der Schreiber *ḥʿb mḥn*, aber *ḥʿb m sn.t* (wie das im späteren n. R. die Regel ist) und *ḥʿb m ṯꜣ.w*? Schließlich wäre es auch möglich, daß er das *mḥn* gar nicht mehr verstanden und selbst *ḥʿb m ḥnw* („*um [?] einen Topf spielen*") gelesen hat; vgl. unten S. 14, Anm. 3. — Die alte Übersetzung von *ṯꜣ.w* mit „Räuber" und der Vergleich dieses Spieles mit den römischen latrunculi (so Birch, ÄZ 4, 99; vgl. Wilkinson, Manners [1878] II, 55f., Anm. 8) läßt sich nicht aufrecht erhalten.

[2] Die Arm- und Handhaltung der beiden dort scheinbar untätig sitzenden Leute gleicht auffallend der des von Champ. skizzierten Mannes, der in den aufeinandergelegten Händen etwas zu verbergen scheint; vgl. das Folgende.

Paare[1] scheint der eine Partner in den aufeinandergelegten Händen etwas zu verbergen, während der andere die eine Hand offen ausstreckt, die andere zur Faust geschlossen hält, ähnlich wie die Leute der mittleren Gruppe. Ich möchte vermuten, daß die Spieler ihre Tierfiguren oder ihre Kugeln in den Händen halten, und

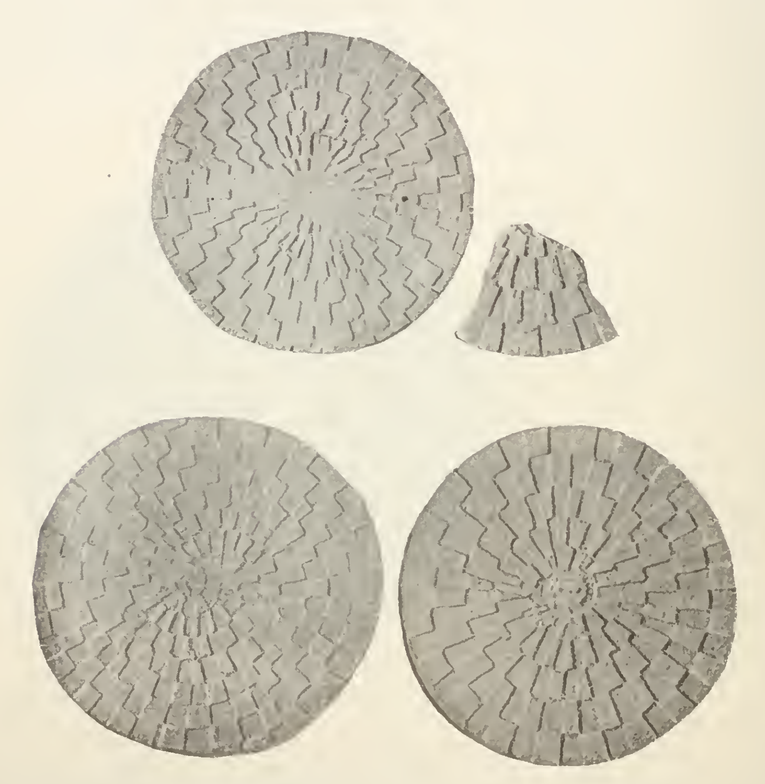


Abb. 7. Schlangenspielbretter aus blauer Fayence, aus einem Königsgrabe der 2. Dynastie. Aus Bruchstücken zusammengesetzt und „ergänzt". Nach Amélineau, Fouilles d'Abydos 1897/98, Tafel 47. (Vgl. S. 6, Anm. 3.)

daß — etwa durch Raten, wieviel Stück der Gegner in der Hand hat[2], — „ausgeknobelt" werden soll, welches Paar das Spiel beginnt. Leider sind mir die Beischriften neben den beiden

[1] So nach Champollions „deux A", — was freilich die wohl irrige Vorstellung erweckt, als sei auch das *mḥn*-Brett zweimal vorhanden.

[2] Eine ähnliche Vermutung äußert Quibell (a. a. O. p. 20, 9), ohne diese Stelle heranzuziehen.

Paaren[1], die ihre Unterhaltung bei dieser Tätigkeit wiedergeben, in ihrer technischen Bedeutung nicht verständlich.

Das zweite Bedenken liegt auf historischem Gebiet. Ich sagte oben, das „Brettspiel par excellence", also das mit den quadratischen Feldern, sei das einzige von den drei alten Spielen des *Ḥsj-Rʿ*-Grabes, das das alte Reich überdauert habe — und nun finden wir Leute beim *mḥn*-Spiel in einer Darstellung des 7. Jahrhunderts!? Das wäre in der Tat sehr verwunderlich, da wir aus den anderthalb Jahrtausenden des mittleren und neuen Reiches weder eine Darstellung dieses Spiels noch ein Spielbrett im Original besitzen. Selbst das Zeichen des Brettes ist seit dem Ende des alten Reiches aus der ägyptischen Schrift verschwunden.



Abb. 8. Schlangenbrettchen aus Lapislazuli (London, University College). Vgl. S. 7 Anm.

Aber dieser Widerspruch ist nur scheinbar. Wir wissen, daß der Fürst *'Jb* den Künstlern, die sein Grab ausschmückten, den Auftrag gab, ihre Vorlagen älteren Gräbern der Umgegend zu entnehmen, und daß sie — der Vorliebe entsprechend, die die Ägypter der „Saïtenzeit" für das alte Reich besaßen — ihre Bilder sowohl wie die Beischriften dazu vor allem[2] einem Grabe der 6. Dynastie bei Dêr-el-Gebrâwi entlehnt haben, dessen einstiger Besitzer *'Jbj* ein Namensvetter des *'Jb* und auch Fürst von Theben gewesen war[3]. Ihm entstammen nicht nur nachweislich die Mehrzahl der erwähnten Handwerkerszenen, sondern gewiß auch die eben besprochenen 3 Gruppen von Spielern, deren Vorlagen uns

[1] Sie lauten (nach Brugsch u. Scheil) bei dem einen Paar: „ich sehe (oder: wir sehen?) diese Hand, komm heraus aus ihr (oder: es kommt aus ihr heraus?)!" (?) und „komm heraus (oder: es kommt heraus?) aus dieser Hand, die ich dir gebe (?)"; bei dem andern: „du siehst, komm heraus!" (oder: es kommt heraus?) (?).

[2] Vereinzelte Szenen sind auch Gräbern des neuen Reiches entnommen, vgl. Davies, Deir-el-Gebrâwi I, pl. XXV die oberste Reihe und das Ende der zweiten, sowie p. 37. Vgl. auch Erman, ÄZ. 52, 90 ff.

[3] Vgl. Davies, a. a. O. I, p. 1 und 36 ff. und pl. XXIV f.

zwar in dem Grabe des älteren *'Jbj* nicht mehr erhalten sind[1], die aber nach verschiedenen Anzeichen auf Reliefs des alten Reiches zurückgehen müssen[2]. Ich möchte sogar vermuten, daß bei dem Schlangenspielbrett im Grabe des älteren *'Jbj* die Innenzeichnung schon zur Zeit seines jüngeren Namensvetters nicht mehr deutlich erkennbar gewesen ist, denn der saïtische Kopist hat das wunderliche Ding offenbar ebensowenig mehr verstanden wie seine Nachfolger im 19. Jahrhundert[3].

Die bisherige Untersuchung hat gezeigt, daß das Spiel auf dem altägyptischen Schlangenbrette — bezw. dieses Spielbrett selbst — den Namen *mḥn* getragen hat. Es erhebt sich nun die Frage, was dieser Name bedeutet.

II.

Das ägyptische Lexikon enthält mehrere Bildungen, die von einem Stamme *mḥn* abgeleitet sind[4].

Am häufigsten ist das Vorkommen verschiedener *Mḥn* genannter Schlangengottheiten in religiösen Texten des n. R., vor allem im sogenannten „Amduat" und im „Buch der Pforten", sowie in einigen Sprüchen des „Totenbuches".

Mḥn heißt im „Amduat" jene große Schlange, die zu Beginn der 7. Nachtstunde — also um Mitternacht —, gleichzeitig mit der Isis, im Schiffe des die Unterwelt durchfahrenden Sonnengottes erscheint[5]. An Stelle des Baldachins, unter dem dieser bisher

---

[1] Sie werden auf der stark zerstörten Westwand gestanden haben, vgl. Davies, a. a. O. I, pl. II, VIII—X und p. 14.

[2] Dafür sprechen die erwähnten Reden der Spieler, die Schreibung von *ṯꜣ.w* „Kugeln", vor allem aber die Zeichnung der Tänzer und Tänzerinnen. Beweisend sind die Champ. Not. I, 555 skizzierten Figurentänze (vgl. L. Klebs, Reliefs des a. R. S. 110, 2), die so nach dem alten Reiche nicht mehr vorkommen.

[3] Es scheint fast als habe schon er es für ein Gefäß gehalten, und als habe ihm bei seiner Schreibung von *mḥn* das Wort *ḥnw* „Gefäß" vorgeschwebt. Vgl. oben S. 11, Anm. 1.

[4] Für das Folgende konnte ich meine eigenen, durch einige Zitate von Prof. Spiegelberg bereicherten Sammlungen durch das Material des Berliner Wörterbuches ergänzen. Für mehrfache Mitteilungen aus diesem Material habe ich H. Grapow für seine bereitwillige Hilfe zu danken.

[5] Im „Buch der Pforten" fährt der Sonnengott von Anfang an unter dem Schutze des *Mḥn*, der hier immer über den Baldachin, unter dem Rêʿ steht, sich hinwegringelnd gezeichnet ist: Bonomi-Sharpe, Alab. Sarc. pl. 3ff. Mém. Miss. III, Blatt 30. 33.

gestanden hatte, umgibt sie von nun ab den Gott bis zum Ende seiner Fahrt und beschützt ihn gegen alle Fährnisse mit ihren vielfachen Windungen[1]. Der Sonnengott wird infolgedessen gelegentlich geradezu als *ìmj mḥn.f* „der in seinem *Mḥn* Befindliche" bezeichnet[2].

Mḥn heißt ferner eine Schlange, „in der" oder „in deren Windungen (*kȝb.w*)" gewisse Götter hausen in einem jener dunklen Räume, die das Schiff des Sonnengottes in der Nacht passiert[3], und auch die Schlange, die in der 7. Stunde sich schützend über

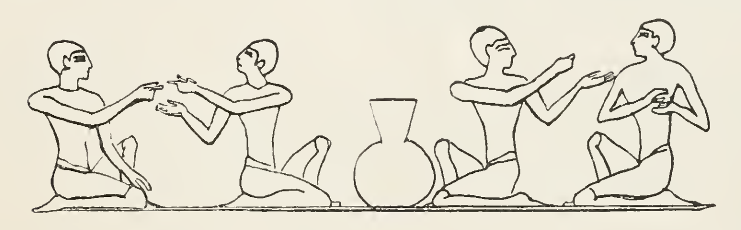


Abb. 9. Darstellung des Schlangenspiels nach einem Grabrelief der 26. Dyn. (Wilkinson, Manners 1878, Band II, 54.)

das „Fleisch des Osiris" windet und drohend gegen seine Feinde sich aufbäumt, wird durch eine Beischrift als *Mḥn* bezeichnet[4].

---

[1] Vgl. die Darstellungen, z. B. im Grabe Sethos des Ersten: Mém. Miss. II, II, 4; IV, 2. 5. 11. — Eine späte Darstellung z. B. Hawkins, Belmore tablets Nr. 16.

[2] Totb. 64, 45 hat Aa *ìj.n.j r mȝȝ Rʿ*, die Varianten dagegen setzen statt *Rʿ* ein: *ìmj mḥn.f*. Vgl. auch Pap. Berlin 3049, 7, 4. Sethosgrab IV, 47. Davies-Gardiner, Tomb of Amenemhêt pl. 37 [und 42], Horizontalzeile. — Auch der Spruch Totb. 131, der dem Verstorbenen das Einsteigen in das Schiff des Sonnengottes ermöglichen soll, erwähnt den *Mḥn*, dem hier eine Dauer von „Millionen, ja 2 Millionen von Jahren" zugeschrieben zu werden scheint. Vgl. Budge, Book of the Dead p. 287. Greenfield Pap. pl. 26, 8. Davies-Gardiner, Tomb of Amenemhêt pl. 42. Pap. of Hunefer etc. sheet 17. Naville, Pap. funér. de la 21me Dyn. II pl. 39. Leps. Totb. 54. Die einzige erhaltene Vignette zu diesem Spruche (Greenfield Pap.) zeigt das Sonnenschiff, in ihm auf einem Untersatz die von der „Uräusschlange" (= *mḥn*?! vgl. unten S. 21, Anm. 2) umringelte Sonnenscheibe, vor ihr ein Gestell mit Opfergaben. — Vgl. auch den Amonshymnus Berlin Pap. 3056, 7, 11 (Dyn. 22), wo von dem „*Mḥn* in deiner Kapelle" (*mḥn ìmj kȝj.k*) die Rede ist.

[3] So nach Totb. 168 D (Budge, Book of the Dead Text p. 434), und zwar in der zwölften *ḳrr.t*.

[4] Sethosgrab IV, 48.

Mḥn-tꜣ „*Mḥn* der Erde“[1] heißt eine andere Schlange, an der der „in seinem Mḥn befindliche“ Sonnengott in der 8. Stunde der Nacht vorüberfährt[2]; sie ist wohl identisch mit der riesigen Schlange *Mḥn-tꜣ*, die in der 11. Nachtstunde das Sonnenschiff vorwärtszieht, und deren zahlreiche Windungen 12 Männer[3] auf ihren Köpfen tragen[4].

Mḥn heißen endlich mehrere „Uräusschlangen“, die, in zwei Gruppen zu je dreien geordnet, auf Bogen sitzen, und denen der vom *Mḥn* geschützte Sonnengott in der 10. Stunde der Nacht im „Buch der Pforten“ entgegenfährt[5].

Aus späterer Zeit ist mir nur eine Erwähnung einer anderen[6] *Mḥn* genannten Schlangengottheit bekannt, und zwar aus einer Inschrift ptolemäischer Zeit im großen Tempel von Edfu. Hier[7] führt der König dem Horus verschiedene Götter zu, die ihm Opfergaben bringen, darunter einen Gott *Mḥn*[8], dessen Name in der Schrift mit dem Bilde einer stark geringelten Schlange versehen wird.

Dagegen gehört noch ein merkwürdiger Text des m. R. hierher, der eine [9] geschriebene Gottheit erwähnt, die auf den ersten Blick mit einer Schlange nichts zu tun zu haben scheint.

Auf der Kopfseite des Holzsarges eines *Vorstehers der Soldaten Spj*[10] im Museum in Kairo findet sich, rechts unten in der Ecke aufgemalt, eine ganz ungewöhnliche Darstellung: Eine männliche

---

[1] D. h. „der Unterwelt“, im Gegensatz zu dem aus den Regionen der Götter kommenden *Mḥn*, den Isis mitbringt? Vgl. S. 17f.

[2] Sethosgrab IV, 47.

[3] Der Vorderste von ihnen heißt *Mḥnj*!

[4] Sethosgrab II, 23. 25.

[5] Bonomi-Sharpe, Alab. Sarcoph. pl. X.

[6] Piehl, Inscr. II, CXXVI ζ.

[7] Piehl (a. a. O. S. 85, 4) vergleicht den Gott *Mḥwn.w*. Sharpe, Inscr. I, 78 (= Brit. Mus. Hierogl. Texts II, 5), 15f., der aber nicht in diesen Zusammenhang zu gehören scheint. — Eine Beschreibung der Darstellung des *mḥn* gibt Piehl nicht.

[8] Der *Mḥn* des Nachtschiffes der Sonne wird auch in ptolemäisch-römischen Texten noch häufig erwähnt, so z. B. Mar. Dend. II, 49. III, 44. 73a. IV, 65 und öfters.

[9] Die aus zwei ineinander gezeichneten Kreisen bestehende Hieroglyphe findet sich sonst als Zeichen für Worte, die einen Ring o. ä. bedeuten, z. B. für *ỉwʿw* Ring, Erman Gr.³ S. 71. Wie mir Sethe mitteilt, begegnet er auch in einer Variante von *dbn* „umkreisen“.

[10] Lacau, Sarcoph. I, 175f. und pl. XXV (Kairo Nr. 28083). Der Sarg stammt aus El-Bersche.

Gottheit, eine Art „Atef“krone auf dem Kopf, die Hieroglyphen *ʿnḫ* und *wꜣś* in den Händen, sitzt auf einem Throne, der die Inschrift *ḥḥ.w nw rnp.w.t*[1] „Millionen von Jahren“ trägt.

Das Gesicht des Gottes ist von vorn gezeichnet — eine der ältesten derartigen Darstellungen, die wir aus Ägypten kennen[2]. Das Ganze ist umgeben von 9 schwarzen ein Oval bildenden Streifen, die durch schmälere rote Zwischenräume voneinander getrennt sind. Außerhalb des 9. schwarzen Streifens läuft noch ein breiter roter Ovalstreifen, in den — einander entgegenlaufend — zwei Inschriften eingezeichnet sind. In diesen beiden Inschriften sowohl wie in den die ganze Darstellung umrahmenden und nach links an sie anschließenden Vertikalzeilen wird wiederholt eine Gottheit *Mḫn* erwähnt.

Ein längerer Text, der sich in den genannten Vertikalzeilen (Z. 23—28) findet, beginnt mit den Worten:

„Was jenen *Mḫn* betrifft, den Isis ihrem Sohn Horus holte, der vorn in ihrem Schiffe ist, so geschah ihre Rede (oder: daß sie redete) seinetwegen vor dem Alleinherrn“[3] und schließt[4]:

---

[1] So werden die Zeichen doch wohl zusammengehören; da das *ʿnḫ* in der Hand des Gottes den Raum verengt, sind die drei oberen Zeichen gegen die drei anderen etwas nach links verschoben worden.

[2] Aus der Zeit vor dem n. R. kenne ich ägyptische en face Zeichnungen — außer den Hieroglyphen *ḥr* und *m*, den Köpfen der kuhohrigen Hathor und den Tierköpfen an den Enden der „Zauberstäbe“ — sonst nur auf den zuletzt erwähnten als Amulette verwendeten Elfenbeinstäben des m. R. (P. S. B. A. 27 [1905], 130ff. 297ff. 28 [1906], 159ff.), auf denen sowohl der schlangenhaltende „Bes“ (häufig) wie auch eine nackte weibliche Gottheit (P. S. B. A. 27, 152ff. pl. VII = Berlin 6709 und 28, 164f. pl. VI, Nr. 59; vgl. die Holzstatuette einer nackten Schlangen haltenden Göttin mit Löwenkopf Quibell, Ramess. pl. 3 und Hall, Journ. of Eg. Arch. I, pl. 34) von vorne gesehen dargestellt sind; vgl. auch P. S. B. A. 27, 152ff. pl. IV (= Berlin 14207) die zerstörte Figur neben dem „Bes“-Beispiele von en face Zeichnungen des n. R. stellt v. Bissing, Denkmäler, Text zu Tafel 79f., Anm. 31, zusammen. Vgl. jetzt auch Schäfer, Von ägyptischer Kunst, S. 144f.

[3] So wird mit Sethe zu übersetzen sein; „Alleinherr“ oder „einziger Herr“ ist Beiname des Sonnengottes.

[4] Von dem Dazwischenliegenden gibt Lacau leider keine hieroglyphische Umschrift, und auf der Photographie (pl. XXV) sind die winzigen Zeichen selbst durch ein gutes Vergrößerungsglas nicht mit völliger Sicherheit zu lesen. Es wäre recht wünschenswert, daß der interessante Text bald in extenso publiziert würde.

„Er[1] lebt von dem, wovon Rêʿ lebt,
(an ?)[2] der Stätte des . . . .[3], die jene Tore bewacht in Millionen auf Millionen (von Jahren)“[4].

Während nun hier noch ein Zweifel bestehen könnte, wer mit dem *Mḫn* gemeint sei, geben die Inschriften auf dem äußersten Ovalstreifen unzweideutige Auskunft. Sie enthalten nämlich Bruchstücke aus dem 131. Spruche des Totenbuchs, und der in ihnen erwähnte *Mḫn* (ebenfalls geschrieben) kann also kein anderer sein als die den Sonnengott auf seiner Nachtfahrt schützende Schlange[5], die wir bisher erst aus dem neuen Reiche kannten. Damit wird uns aber auch die Bedeutung des soeben zitierten Spruchanfanges klar. Wenn — wie wir oben sahen — in den Darstellungen des „Amduat“ Isis und die *mḫn*-Schlange gleichzeitig im Schiffe des Sonnengotts auftauchen, und wenn andererseits in diesem Texte des mittleren Reiches ein *Mḫn*-Gott erwähnt wird, den Isis „ihrem Sohne Horus, der vorn in ihrem Schiff ist, gebracht hat“ — so werden diese Beiden gewiß in Zusammenhang miteinander stehen. Mir scheint, daß hier von Horus, dem Sohne der Isis dasselbe ausgesagt wird, was viele Jahrhunderte später in dem von thebanischen Priestern verfaßten „Amduat“ dem widderköpfigen Gotte von Theben zugeschrieben wurde: daß dem

[1] Offenbar der Besitzer des Sarges.

[2] Fehlt ein *m*? Die folgenden Worte, die den Spruch abschließen, würden sonst ohne jede Verbindung bleiben. — Ich vermute, daß dem Toten hier verheißen wurde, mit der Hilfe des *Mḫn*, den Sonnengott auf seiner Unterweltsfahrt ewig zu begleiten. Die „Stätte, die jene Tore bewacht“ (d. h. die Tore der 12 *ḳrr.t*), wäre das Sonnenschiff, genauer die Nachtbarke, *mśkt.t*.

[3] Die „Stätte des Gottes des 9. Tages“?? — Sollte die „Stätte der Neunheit des Rêʿ“ gemeint sein? Der gleiche merkwürdige Ausdruck wird Lacau S. 175 noch zweimal in anderem Zusammenhange erwähnt.

[4] Die Hieroglyphe „Jahr“ fehlt auf den Hieroglyphen für „Million“, muß aber natürlich ergänzt werden. Vgl. die Inschrift auf dem Thron des Gottes und S. 19. Oder sollte — wie Sethe mir vorschlägt — „in Unendlichkeit auf Unendlichkeit“ zu übersetzen und dies auf „die unendlich vielen Ringe, die um den *mḫn*-Gott gezogen sind“ zu beziehen sein?

[5] Vgl. oben S. 15, Anm. 2. — Im Totenpapyrus der *Nsj-tꜣ-nb.t-išr.w* (Dyn. 21) wird übrigens der *Mḫn* im 131. Spruch ebenfalls nicht mit dem Bild einer Schlange, sondern mit dem eines Kreises — allerdings ohne Innenkreis — determiniert. Vgl. Budge, Greenfield Pap. pl. 26, 8. (Statt *mḫn* hat der Kopist dort irrig *mḥ* „Elle“ geschrieben!) Ich möchte daraus schließen, daß diese Abschrift auf ein Exemplar des m. R. zurückgeht.

auf seiner Fahrt (von einer feindlichen Schlange) gefährdeten Gotte die zauberkundige Isis die *mḥn*-Schlange als mächtigen Helfer gebracht hat[1].

Übrigens bleibt noch zu erwägen, wer die merkwürdige Gottheit ist, die auf dem Sarge des *Spj* mit von vorn gesehenem Gesichte dargestellt ist. „Osiris", wie Lacau meint, scheint mir sehr unwahrscheinlich — er wird nie so dargestellt. Dasselbe gilt für den Sonnengott, an den man des Zusammenhanges wegen denken könnte. Mir scheint vielmehr, daß es der *Mḥn* selbst ist, der hier als Gottheit menschliche Gestalt angenommen hat. Die als Schlangen gezeichneten Seitenteile seiner Krone und die auf den Widderhörnern aufliegende Doppelschlange sprechen für diese Vermutung, und ebenso die Inschrift auf der Vorderseite des Thrones, die diesem die Dauer von „Millionen von Jahren" zuschreibt, ebenso wie im 131. Spruche des Totenbuches dem *Mḥn* eine Dauer von „Millionen, ja 2 Millionen Jahren" zugeschrieben wird[2].

Von diesem letzten Beispiel aus dem m. R. abgesehen, ist es nun für alle bisher angeführten *mḥn*-Schlangen charakteristisch, daß ihr Bild mehrere, z. T. vielfache Windungen aufweist. In der Schrift erscheint hieroglyphisch hinter ihrem lautlich ausgeschriebenen Namen bisweilen das Zeichen [Hieroglyphe][3], meist aber ein Zeichen, das die in den Darstellungen dieser Schlangen sich findenden Windungen wiedergibt, und das gelegentlich[4] einer Spirale sehr nahe kommt.

Der Gedanke liegt nahe, daß das starke Geringeltsein, das allen diesen Schlangen gemeinsam ist, mit dem ebenfalls allen gemeinsamen Namen *mḥn* irgendwie in Zusammenhang stehe. Und

---

[1] Sollte Horus in dem Texte des mittl. Reiches als Sonnengott gedacht sein, dem seine Mutter Isis, die Himmelsgöttin (daher das Schiff, in dem er fährt, als Schiff der Isis bezeichnet!?), zu Hilfe kommt? Dann wäre der *nb wʿj* mit Horus identisch. — Daß die Vorstellungen des Amduat auf sehr viel ältere Zeit zurückgehen, hat man längst vermutet, vgl. Jéquier, Le livre de ce qu'il y a dans l'Hadès p. 16.

[2] Vgl. oben S. 15, Anm. 2. — Das Wort *ḥḥ* wird hier, wie der Dual zeigt, noch nicht in der abgeblaßten Bedeutung gebraucht, die es sonst seit dem n. R. gewöhnlich hat, vgl. Sethe, Zahlworte, S. 11 ff.

[3] Z. B. Totb. 64, 45 nach Ca. Sethosgrab IV, 45. Piehl, Inscr. II, 126ζ. Edfu, Rochem. I, 69. Mar. Dend. III, 44. — Die gewöhnliche „Uräusschlange" nur in dem spāthieratischen Text Berlin 3056, 7, 11 (Dyn. 22).

[4] Sethosgrab IV, 43 in der Beischrift neben der Schlange.

in der Tat ist für den Stamm *mḥn*[1] im Ägyptischen die Bedeutung „sich ringeln“ — und nach Ausweis des Berliner Wörterbuches nur diese — nachzuweisen[2].

Das Verbum wird im n. R. mit *n* konstruiert. Vgl. Davies-Gardiner, The Tomb of Amenemhêt pl. 30, north passage: [Hathor?] *mḥn wꜣḏ.tj n ḥr.ś* und Kairo, Amonshymnus 3, 3 Amon . . . *mḥn*[3] *wꜣḏ.tj nꜣ*[4] *ḥr.f*, d. h. „Amon (bezw. [Hathor?]), an dessen (deren) Gesicht die beiden Uräusschlangen sich ringeln“. In griechischer Zeit, aus der das Verbum sonst nur belegt ist — steht es entweder mit *ḥr*: Edfu ed. Rochem. I, 33 (Worte der Hathor an den König: *mḥn.j ḥr ḏꜣḏꜣ.k* „ich ringle mich auf deinem Haupte“); I 574 (Worte der *Mḥ.t*, der Tochter des Rêʿ in Edfu:) *mḥn.j ḥr ḏꜣḏꜣ n ἰꜣḫw.tj* „ich ringle mich auf dem Haupte des Horizontischen“ — oder es regiert den Akkusativ: Düm. Geogr. Inschr. IV, 118 (Beischrift zu *Tfnw.t*, der Tochter des Rêʿ:) *mḥn.t mḥn.ś ḥꜣ.t.f* „die Ringelschlange, sie umringelt seine Stirn“[5].

Von diesem Verbum *mḥn* ist der Schlangenname *Mḥn* offenbar abgeleitet[6]. Er bezeichnet die betreffenden Schlangen also als

[1] Der sich in den semitischen Sprachen in ähnlicher Bedeutung m. W. nicht findet. — Littmann macht mich auf arabisch حنا und حنى „biegen, krümmen“ aufmerksam, wovon *mḥn* event. eine denominative Bildung sein könnte. Vgl. S. 23, Anm. 9.

[2] Unser „sich ringeln“ und das äg. *mḥn* decken sich allerdings nicht vollständig. Nach den Schreibungen mit dem Kreise und sogar mit dem *dbn*-Zeichen (Ann. du Serv. V, 239; Chassinat-Palanques, Fouilles d'Assiout, S. 93) scheint die Bedeutung von *mḥn* der des „umkreisens“, „im Kreise umgebens“ näher zu stehen als das deutsche „sich ringeln“. Vgl. auch Darstellungen wie Bonomi-Sharpe, Alab. Sarc. pl. 5, wo die *mḥn*-Schlange den als Skarabäus erscheinende Sonnengott von allen Seiten umgibt.

[3] Das Zeichen hinter *mḥn* sieht (ob zufällig?) etwas anders aus als die Uräusschlangen.

[4] Die Schreibung *nꜣ* für dativisches *n* auch bei Davies, Amarna VI, XXX links unten: *ʾr.tw nhm nꜣ nm* „für wen jubelt man?“ Antwort: „Man jubelt für (*n*) den „Gottesvater“ Eje und für Teje“.

[5] Ähnlich Dendera, Osiriszimmer 1, unveröffentlicht (nach Berlin WB.). — Ein abgeleitetes Verbum *mḥntj*, das Junker (Gramm. der Denderatexte S. 87) mit Fragezeichen annimmt, hat wohl nicht existiert. Wenn Mar. Dend. I, 11 wirklich ein Verbum vorliegt, wird (trotz der Schreibung *mḥn.t.*) *mḥn.n* „wir umwinden“ zu lesen sein.

[6] Etwa eine partizipiale Bildung; über die Vokalisation des Wortes wissen wir nichts. — Wie ich nachträglich sehe, übersetzt Gardiner (P. S. B. A. 1915, 256) den Namen *Mḥn* durch „encircler“, vgl. Anm. 2.

„Ringler" — wie wir im Deutschen eine Schlangenart ja auch als „Ringelnatter" bezeichnen.

Daß die — stets männlich gedachte — *mḥn*-Schlange des „Amduat" seit der 22. Dyn. häufig *mḥn.t* geschrieben wird (z. B. Berlin Pap. 3049, 7, 4; saït. Totb. 131, 7) darf nicht wundernehmen. Das *t* gehört hier zum Deutzeichen der Schlange und hat offenbar nur graphische Bedeutung[1].

Anders steht es mit einem sicher weiblichen Worte *mḥn.t*, das ebenfalls mit dem Zeichen einer mehrfach geringelten Schlange geschrieben wird. Dieses Wort ist uns seit dem n. R.[2], vor allem aber aus der Ptolemäerzeit[3], als einer der zahlreichen Namen der Uräusschlange überliefert, und da — wie wir sahen — in Texten der 18. Dyn. sowohl wie der Ptolemäerzeit das Verbum *mḥn* gerade von der Uräusschlange gebraucht wird, so darf die Ableitung auch dieses Wortes von dem Verbum *mḥn* „sich ringeln, umringeln" als gesichert gelten. Ist es doch eben für die Uräusschlange besonders bezeichnend, daß ihr Leib in vielfachen Windungen das Stirnband des Sonnengottes und seines irdischen Sohnes, des Königs, umzieht.

Freilich haben die Ägypter der Ptolemäerzeit mit ihrer Vorliebe für Wortspielereien den Namen dieser *Mḥn.t* auch mit anderen ähnlichen Worten zusammengebracht. So liegt in der S. 20 zitierten

---

[1] Ein später Text wie Sharpe, Inscr. II, 10. 16 schreibt das *.t* allerdings auch ohne die Schlange, offenbar durch die aus dem Hieratischen geläufigen Schreibungen beeinflußt. — Berlin Pap. 3050, 3. 1 (Dyn. 22) wird *mḥn.t* als Femininum konstruiert (*'ś.t.ś*), doch wird hier die Uräusschlange gemeint sein; vgl. das Folgende. — Eine Malerei auf einem mumienförmigen Sarge des späteren neuen Reiches zeigt uns allerdings eine Schlangen-*Göttin Mḥn.t*, die einmal den Toten an der Hand nimmt und ihn dem Osiris „diesem großen Gotte in der Dwꜣ.t" zuführt, ein anderesmal dem vor der Göttin Hathor Stehenden schützend die Hand auflegt, „um ihn sich vereinigen zu lassen mit den Göttern des Totenreiches" (Bibl. égyptol. IV, pl. 1 u. II). Hier erscheint also eine Schlangengöttin *Mḥn.t* als Beschützerin im Totenreich — ganz parallel der männlichen Schlangengottheit *Mḥn*, die den Sonnengott auf seiner Fahrt durch das Totenreich beschützt.

[2] Düm. Hist. Inschr. II, 43, 5f. (Zeit Sethos des Ersten). Dümichen gibt allerdings die männliche Form, das folgende *ḥr.t* zeigt aber, daß ein Femininum gemeint ist. Ähnlich im Grab des Zai (Dyn. 19, unveröffentlicht): *mḥn wr.t*. Vgl. auch Sethe, Urk. IV, 951, 10, wo, wenn die Ergänzung richtig ist, die Uräusschlange als Maskulinum behandelt wäre. Aber auch andere Ergänzungen sind möglich.

[3] Z. B. Brugsch, Thes. 270. 271. Sethe, Urk. II, 146, 1. Edfu ed. Rochem. I, 312. 574. II, 15. Düm. Geogr. Inschr. III, 70. IV, 118.

Stelle Edfu, ed. Rochem. I, 574 ein Wortspiel mit dem Namen der *Mḥ.t* vor, so Düm. Geogr. Inschr. III, 70 ein Wortspiel mit dem Verbum *mḥ* „füllen“[1], aber für die Ermittelung der wirklichen Herkunft des Namens *Mḥn.t* dürfen diese Stellen nicht in Ansatz gebracht werden. Merkwürdigerweise fehlen — wie mir Junker mitteilt — Belege für ein Wortspiel mit *mḥj* „Unterägypten“, das wir um so eher erwarten würden als schon früher die zwei Uräen am Stirnband des Königs[2] als die Vertreterinnen von Ober- und Unterägypten aufgefaßt worden sind. Und so wird auch die, von Sethe[3] früher verteidigte Annahme, daß der Name *Mḥn.t* von *mḥj* „Unterägypten“ oder *mḥj.t* „Norden“ abzuleiten sei, aufgegeben werden müssen. Als „unterägyptische“ heißt die eine Uräusschlange vielmehr *iʿr.t mḥj.t*, im Gegensatz zu der *iʿr.t šmʿj.t*, der „oberägyptischen Uräusschlange“[4].

Anders liegt der Fall bei dem Namen *mḥn.t*, den eine — später als Göttin personifizierte[5] — Örtlichkeit in Saïs führt, die mit der Neith als Webegöttin in Zusammenhang steht[6]. Dieses Wort bezeichnet die betreffende Örtlichkeit sicher als „nördliche“ und ist von dem Worte *mḥj.tj*[7] „Norden“ durch ein Suffix-*n* abgeleitet[8], ebenso wie das ihm entsprechende Wort *rśn.t* „die südliche“ von dem Worte *rś.j*[7] „Süden“. Es hat mit dem Worte *mḥn* „sich ringeln“ nichts zu tun[9].

[1] „*Mḥn.t* . . ., die Himmel und Erde mit [ihrer] Schönheit erfüllt (*mḥ*).“

[2] Vgl. die zwei Uräen (*iʿr.t*) Pyr. 1287b. Darstellungen des Königs mit zwei Uräen scheinen allerdings erst aus der 18. Dyn. bekannt zu sein, vgl. Schäfer, ÄZ. 55, 44f.

[3] Sage vom Sonnenauge (Untersuchungen V), S. 13 u. Anm. 2.

[4] So in dem alten Liede bei Erman, Hymnen an das Diadem 7, 3 u. 4 (S. 34).

[5] Z. B. Mar. Dend. III, 77c.

[6] Brugsch, Thes. III, 637. 689. Dict. géogr. 1366; vgl. Sethe ÄZ. 44, 28f. und Anm. 1 und Sage vom Sonnenauge S. 13. Erman ÄZ. 46, 106.

[7] So nach Sethe.

[8] Vgl. Erman, Gramm.[3] § 236.

[9] Der Vollständigkeit halber seien noch 3 weitere Ableitungen vom Stamme *mḥn* angeführt: 1. *mḥn.j.t* Erman, Hymnen 8, 4 (S. 35) (als Bezeichnung der Uräusschlange); Totb. 168 (Brit. Mus. 10478), Budge, B. Dead Text, p. 433 (als Name einer Schlange, die in der 11. *krr-t* der Unterwelt haust; unmittelbar darauf werden die „in der *Mḥnj.t* befindlichen [Götter] erwähnt; es ist also auch hier an eine mehrfach geringelte Schlange gedacht, von deren Windungen die betreffenden Götter umschlossen werden). 2. *mḥn.w.t* Brugsch, Oase el Chargeh, Taf. XXVI, 29f. (als Bezeichnung der Uräusschlange: „Die M. ist auf deinem Haupte in Buto“, Zeit Darius des Zweiten). 3. *mḥnj* Sethos-

III.

Kehren wir nach dieser Abschweifung zu dem altägyptischen Schlangenspiel zurück, so ist aus dem Gesagten Eins gewiß deutlich geworden: das Spiel hat seinen Namen *mḥn* erhalten von der auf seinem Brette dargestellten spiralig zusammengeringelten Schlange, die eben diesen Namen *mḥn*, d. h. „Ringler", getragen hat[1].

Damit fällt auf die beiden eingangs erwähnten Stellen der Pyramidentexte, welche das Wort *mḥn* enthalten, ein neues Licht. Es wird auch in ihnen von einer Schlange *mḥn* die Rede sein. An der Stelle Pyr. 541, wo es vom verstorbenen König heißt, daß er „herauskomme (*prj*) als(?) *mḥn*"[2] (vgl. S. 9 Anm. 1) könnte dann

grab II, 25 (der Erste von den Trägern der Schlange *mḥn-tꜣ*, vgl. oben S. 16 Anm. 3); Edfu, ed. Rochem. I, 74 (als Beiname des den Himmelsozean durchfahrenden Horus von Edfu). Diese letzte Bildung ist offenbar eine Nisbe zu dem Namen der *Mḥn*-Schlange und bezeichnet den Betreffenden als „zum *Mḥn* gehörig". *Mḥn.j.t* könnte das Femininum dazu sein; dann würde Erman, Hymnen 8, 4 die Uräusschlange als „die zum *Mḥn* gehörige" bezeichnet und die spätere Form *Mḥn.t* für den Uräus könnte eine defektive Schreibung dieses Namens sein. Sachlich freilich paßt diese Bezeichnung nicht gut. Sollte *Mḥnj.t* etwa einfach als Femininum zu *Mḥn* und dieses als defektive Schreibung für **Mḥnj* anzusehen sein (vgl. dann S. 20, Anm. 1)? Dazu wäre dann auch die späte Form *Mḥnw.t* zu stellen, die andernfalls als schlechte Variante zu *Mḥn.t* aufgefaßt werden müßte.

[1] Daß das Wort *mḥn* und seine Ableitungen — wo sie lautlich ausgeschrieben sind — seit dem m. R. fast immer [die einzigen Ausnahmen sind Ann. Serv. V, 239 und Chassinat-Palanques, Fouilles d'Assiout p. 93 aus dem m. R.] mit dem Zeichen ⊸ geschrieben werden, darf man gegen die hier vollzogene Identifizierung nicht ins Feld führen. Derartige orthographische Neuerungen finden sich auch sonst. — Das alte Wortzeichen für *mḥn*, das Spielbrett mit der zusammengeringelten Schlange, scheint um dieselbe Zeit, in der das Spiel selbst außer Gebrauch kam, also um das Ende des a. R., aus der ägyptischen Schrift verschwunden zu sein. Da aber das Wort *mḥn* samt seinen Ableitungen der Sprache verblieb, so mußte für sie ein anderes Zeichen gewählt werden. Das m. R. verwendet wechselnd die auch sonst gebräuchlichen Zeichen ◎ und ⇒. Erst im n. R. finden wir, offenbar als eine Neuschöpfung, das der Inschriften der älteren Zeit fehlende Zeichen der mehrfach geringelten Schlange (vgl. S. 19), das sich bis in die Ptolemäerzeit hinein (z. B. Edfu, ed. Rochem. I, 574. Mar. Dend. III, 47c. d. IV, 65 oben Z. 4 u. oft) als Wortzeichen für *mḥn* in Gebrauch findet. Es ist vielleicht nicht zufällig, daß dieses Zeichen, das nicht zum alten Bestande des Hieroglyphenschatzes gehört, in seinen Formen auffallend stark variiert.

[2] Vgl. Pyr. 442b die „Schlange (*ḥfꜣw*), die aus der Erde herauskommt (*prj*)".

eine Identifizierung des Königs mit der Schlange vorliegen. Und wenn Pyr. 1866 „diese weißen Zähne“, die der König „empfangen“ soll, den Zusatz erhalten *mḥn nw*(?) „(die des?) *Mḥn* sind sie(?)[1], so mag hier sehr wohl von Schlangenzähnen die Rede sein. Wir besitzen nun aber noch eine Anzahl von Texten, die eine Schlange *mḥn* in Verbindung mit einem Spiel erwähnen, und von denen der eine mit der zuletzt erwähnten Pyramidenstelle in offenbarem Zusammenhang steht.

Der 172. Spruch des Totenbuches[2], der dem Toten die Benutzung jedes einzelnen seiner Glieder im Jenseits gewährleisten soll, enthält unter anderem auch eine Aufzählung der Teile des Kopfes des Verstorbenen. Hier wird, nachdem Stirn, Nase, Augen aufgeführt sind, folgendes gesagt:

„Deine Zähne[3] sind die *tpj.w*(?) des *Mḥn*, mit(?) denen Horus und Seth[4] gespielt haben.“

Eine Zusammenstellung dieser *mḥn*-Gottheit des Totenbuches — die hier auch mit dem Zeichen einer mehrfach geringelten Schlange geschrieben wird (vgl. S. 23, Anm. 1) — mit dem *mḥn*-Spiel des alten Reiches ist ganz unvermeidlich.

Zunächst ist hier von den Zähnen des *mḥn* die Rede. Das macht schon die Identifizierung der *tpj-w*(?) des *mḥn* mit den Zähnen des Toten wahrscheinlich; das unübersetzt gelassene Wort scheint aber geradezu eine Bezeichnung für Zähne zu sein[5], und

[1] Der folgende Satz heißt: *pḫr.w ḥ3.śn m šśr m rn.śn pw n šśr* „die umkreist werden durch einen Pfeil, in diesem ihrem Namen „Pfeil“(?)“. Da beide Sätze in keinem ersichtlichen Zusammenhang weder zu einander noch zum Vorhergehenden oder Nachfolgenden stehen, ist ihr Vertändnis außerordentlich erschwert. Ist Pyr. 443a zu vergleichen? — Vgl. auch den Schluß von Totb. 131.

[2] Naville, Totb. 172, 16f. (Nach Aa, also Dyn. 18.) Der Spruch scheint sonst nirgends erhalten zu sein.

[3] Das *.w* beweist, daß ein Plural vorliegt; eine Schreibung des Singulars von *ìbḥ* „Zahn“ mit schließendem *.w* ist, wie mir Grapow mitteilt, nach Ausweis des Berl. Wörterbuchs nicht zu belegen.

[4] Wörtlich: die beiden Horus.

[5] Es ist die Frage, wie nach *tpj* . . . zu ergänzen ist. H. Grapow, der mich zuerst auf diese Totenbuchstelle hinwies, will die Pluralstiche ergänzen und vergleicht das so erhaltene *tpj.w* mit Pyr. 443a, wo *tpj.w r3* (*tpj.w* mit dem dreimal gesetzten Zeichen des Dolches geschrieben!) — was auch immer dies heißen mag — als Bezeichnung für die Giftzähne einer Schlange vorkommt.

dann ist die Zusammengehörigkeit dieser Totenbuchstelle mit Pyr. 1866 offenbar. Die „weißen Zähne", die der verstorbene König „empfangen" soll, und bei denen der Zusatz *mḥn nw*(?)[1] steht (*mḥn* mit dem Zeichen des Schlangenspielbrettes geschrieben!) — und die *tpj.w*(?) der *mḥn*-Schlange, mit denen die Zähne des verstorbenen *Nb-śnj* identifiziert werden, müssen auf eine und dieselbe Vorstellung zurückgehen: daß die Zähne einer *mḥn* genannten Ringelschlange für den verstorbenen Ägypter von irgend welcher Bedeutung sind.

Sodann aber wird hier ja geradezu von einem Spiel, und zwar von einem uralten Spiel, gesprochen! Wenn nach einer Vorstellung des Totenbuches das göttliche Brüderpaar einst mit(?) den Zähnen einer *mḥn* genannten Schlange „gespielt" hat, und wenn wir andererseits aus der ältesten Zeit Ägyptens ein Spielbrett kennen, das nach der auf ihm dargestellten Ringelschlange den Namen *mḥn* trug — dann läßt sich wohl nicht bezweifeln, daß in beiden Fällen dasselbe Spiel gemeint ist, daß es also unser „Schlangenspiel" war, das Horus und Seth einst miteinander gespielt haben sollten.

Wir sind also in der Kenntnis dieses Spiels um einen Schritt vorwärts gekommen: es wurde nach ägyptischer Auffassung mit(?) den Zähnen der *mḥn*-Schlange gespielt. Diese neue Erkenntnis gibt uns freilich sogleich neue Rätsel auf.

Wir haben oben gesehen, daß das alte *mḥn*-Spiel mit Tierfiguren und mit Kugeln gespielt wurde — für keines von beiden aber scheint die Bezeichnung „Zähne" auch nur einigermaßen passen zu wollen. Für die Löwen und Jagdhunde braucht dies nicht erst begründet zu werden, bei den Kugeln aber ist nicht nur ihre Gestalt mit der Vorstellung von Zähnen schlecht vereinbar, sondern auch ihre Farbigkeit (vgl. S. 5 u. Anm.) stimmt mit den Pyr. 1866 — der Natur entsprechend — ausdrücklich als „weiß" bezeichneten Schlangenzähnen nicht überein[2].

Statt *tpj.w r3* wären die Zähne des *mḥn* hier (falls nicht die Auslassung von *r3* angenommen werden soll!), in abgekürzter Form, einfach *tpj.w* genannt. — Ich weiß diese mich nicht völlig befriedigende Erklärung durch keine bessere zu ersetzen. Das Entscheidende bleibt, daß mit den *tpj.w*(?) offenbar nur die Zähne des *mḥn* gemeint sein können.

[1] Siehe oben S. 24.

[2] In der Zahl der Spieler werden wir keine Schwierigkeit sehen dürfen. Das „Schlangenspiel" werden, je nach Bedarf, zwei (so hier), vier (vgl. S. 11) oder 6 Spieler (vgl. S. 5) haben spielen können.

Indessen läßt sich diese Schwierigkeit vielleicht beseitigen, wenn nämlich die Stelle Totb. 172, 16f. etwas anders zu übersetzen wäre als es oben geschehen ist. Anstatt der Zähne „*mit denen* Horus und Seth spielten" konnte dort vielleicht von den Zähnen „*um die* Horus und Seth spielten" die Rede sein[1]. Die Schlangenzähne würden dann als der Preis, um den gespielt wurde, erscheinen, und auf Sinn und Bedeutung des ganzen Spieles würde ein unerwartetes Licht fallen.

Wenn wir uns nämlich der Furcht vor giftigen Schlangen erinnern, die den Ägypter aller Zeiten beherrscht, vor allem aber beim Gedanken an seine Verstorbenen, die in ihrer Ohnmacht den Bissen der gefährlichen Tiere wehrlos preisgegeben sind, dann wird uns kein Mittel in Erstaunen setzen, das er versucht hat, um seine Toten vor dieser Gefahr zu bewahren. Wie, wenn unser „Schlangenspiel" ein solches Mittel gewesen wäre? Wenn der Tote durch das Gewinnen in diesem Spiel die gefürchtete Schlange ihrer Zähne hatte berauben können?[2]

Wir würden dann freilich erwarten, daß nicht zwei Menschen — oder Götter — es miteinander spielen, sondern daß der eine der Spieler eben der *Mḥn* ist, dem die Zähne geraubt werden sollen[3].

In diesem Zusammenhang nun gewinnen zwei Texte des neuen Reiches, die vom Brettspiel mit den quadratischen Feldern handeln, ein erneutes Interesse. Der eine steht auf einem Papyrus der 22. Dyn. im Museum in Kairo[4], der andere — leider nur teil-

[1] Ich kenne keine Stelle der älteren ägyptischen Literatur, in der vom Spielen „um etwas" die Rede wäre. In der bekannten Setnestelle (Kh. IV, 28), wo um das Zauberbuch gespielt wird, steht allerdings die Praeposition *r*, nicht *m* (vgl. Griffith, Stories p. 117 und Spiegelberg, Petubastisroman, Glossar Nr. 340), aber damit braucht die Frage für die ältere Zeit noch nicht entschieden zu sein. Auch bleibt die Möglichkeit, daß zwei verschiedene Konstruktionen gleichzeitig in Gebrauch waren. Wir wissen über diese Dinge doch noch zu wenig, um ein abschließendes Urteil fällen zu können. „Er machte mich zum Vorsteher" wird in einer Inschrift der 18. Dyn. (Urk. IV 150f.) fast in einem Atemzuge dreimal verschieden ausgedrückt: erst durch den Akkusativ (150, 13), dann durch *m* (150, 16), dann durch *r* (151, 1)!

[2] Von dem Ausbrechen von Schlangenzähnen, mit deren Gift Pfeilspitzen getränkt werden sollen, scheint Pyr. 443a die Rede zu sein.

[3] Theoretisch wäre es ja möglich, daß Horus und Seth nicht gegen einander, sondern gemeinsam gegen den *Mḥn* gespielt hätten — aber viel Wahrscheinliches scheint mir diese Möglichkeit nicht zu haben.

[4] Hierogl. Umschrift: Rec. de trav. 16, 129. Ich konnte dazu eine mir freundlicherweise zur Verfügung gestellte Abschrift von Prof. Spiegelberg

weise veröffentlicht — fand sich in Hieroglyphenschrift auf der Grabwand eines Beamten unter Ramses IV.[1]

In diesen Texten wird zunächst eine gewisse Anzahl von Gottheiten angerufen, daß sie dem Besitzer des Grabes (bezw. des Papyrus) gewähren möge „in das Zelt der Dreißig[2] einzutreten". Und nun (1, 2) spricht der Tote selbst[3]:

[illegible] [4] [illegible] [5]

[illegible]

„Ich werde zum(?) Gott in 31 (als 31?); ich nahe mich dem *Mḥn*, ich hebe ihm die Spielsteine auf und setze (sie) wohin ich will." Es wird dann ausführlich eine Spielpartie geschildert, bei der der Spieler das Brett mit den 30 quadratischen Feldern eins nach dem andern zu besetzen scheint[6]. Im einzelnen wimmelt der Text von Unverständlichkeiten. Gegen Ende (3, 2) heißt es dann: *mtr.n wj mḥn* „der *Mḥn* bezeugt(?) mich"[7], und weiter: „er gibt Brot im Brothause, kühlen Trank im Hause des Spendens[8]; meine Spielsteine stehen fest im guten Hause ...", und endlich „ich nehme seine Spielsteine fort; ich werfe ihn ins Wasser, und er ertrinkt mit seinen Steinen".

Aus alledem geht wenigstens das mit Sicherheit hervor, daß eine *mḥn* genannte Schlange in diesem Spiel als Gegner des Toten auftritt, und daß sie nach längerem Kampfe von ihm besiegt wird. Und auch darüber kann wohl kein Zweifel sein, daß dem Toten

---

vergleichen. Ein fast gleichlautender Text befindet sich in Turin, vgl. Seyffarth, Beiträge zur Kenntnis der Literatur ... des alten Ägypten (Leipzig 1833), Heft 2—5, Tafel III.

[1] LD Text III, 294 (Grab des *'n-ḥr.t ḫ'wj*).

[2] Das „Zelt der Dreißig" ist offenbar der „Baldachin", unter dem im n. R. der Tote beim Spiel mit dem 30 Felder-Brette dargestellt zu werden pflegt.

[3] Zeile 2—3 im Papyrus.

[4] So nach dem Hieroglyphentext; der Papyrus hat [illegible] *ḫpr.j r XXXI* „ich werde zu(?) 31". Der Sinn dieses Satzes entgeht mir.

[5] So nach dem Hieroglyphentext; die Form des hieratischen Schlangenzeichens konnte ich nicht feststellen.

[6] Vgl. dazu Pieper a. a. O. S. 6ff.

[7] Zu *mtr* mit Akkus. vgl. Sinuhe R 33. Urk. IV, 132, 14. Man erwartet hier etwas wie „er erkennt mich als Sieger an".

[8] „Brothaus", „Haus des Spendens", „gutes Haus" sind sämtlich Namen von Feldern im Spielbrett. Eine eingehende Bearbeitung dieser merkwürdigen Texte ist dringend geboten. — Der spendende *Mḥn* erinnert — ob zufällig? — an den Speisen bringenden Gott *Mḥn* im Tempel von Edfu, vgl. S. 16.

durch dieses Spiel die Möglichkeit gegeben werden sollte, sich einer gefürchteten Giftschlange, die den Namen *Mḥn* trug, im Jenseits zu erwehren. Der *Mḥn* wird hier freilich nicht nur besiegt, sondern auch getötet, und von seinen Zähnen, um die etwa gespielt worden wäre, ist mit keinem Worte die Rede.

Trotzdem wird man die *mḥn*-Schlange in diesen Brettspieltexten des n. R. und die *mḥn*-Schlange des alten Schlangenspielbretts nicht von einander trennen dürfen. Sie müssen in irgend einem historischen Zusammenhang zu einander stehen.

Man könnte sich diesen Zusammenhang — unter allem Vorbehalt — etwa so denken: Das alte *mḥn*-Spiel ging um die Giftzähne des *mḥn*, die der Tote der gefürchteten Schlange abzugewinnen suchte. Gelang ihm das, so war er vor ihren Bissen sicher, und sie war damit unschädlich gemacht. Einer späteren Zeit aber genügte diese Lösung nicht. Waren dem *mḥn* auch die Zähne ausgebrochen, so lebte er doch noch, und neue Zähne konnten ihm nachwachsen. So erschien es zweckmäßiger, den *mḥn* vollends zu töten[1] — und das wurde dann das Ziel des Spieles, wie es zu einer späteren Zeit[2] von dem außer Gebrauch gekommenen Schlangenbrett auf das Brett mit den 30 quadratischen Feldern übertragen worden ist.

Einen *mḥn ỉmj sn.t*, also eine „*mḥn*-Schlange, die sich im Spielbrett (mit den quadratischen Feldern) befindet" erwähnt übrigens auch eine nur aus einer unveröffentlichten Kopie des Britischen Museums bekannte Inschrift[3], deren Kenntnis ich der Güte Spiegelbergs verdanke. Sie stammt von dem Bruchstück eines Brettspielkastens (? 'part of a box') und lautet:

„ein Opfer, das der horizontische Horus gibt und der herrliche (? *špśj* ?) *Mḥn* im Spielbrett"[4]. —

[1] Daß freilich der *Mḥn* gerade durch Ertränken getötet wird, ist auffallend — eine Schlange ertrinkt ja nicht, wenn man sie ins Wasser wirft! Hier liegt also offenbar die Vorstellung einer menschenähnlichen Gottheit, nicht die einer Schlange, zugrunde. — Übrigens scheinen auch die mit dem *Mḥn* zusammen ertrinkenden Spielsteine als lebendige Wesen gedacht zu sein.

[2] Wann dies geschehen ist, läßt sich mit unserem heutigen Material nicht näher angeben.

[3] Nach den Hayschen Abschriften (Hay 29, 844 A).

[4] Hier erscheint die *mḥn*-Schlange allerdings nicht als Feind sondern eher als Schutzgott des Brettspielbesitzers!

Zusammenfassend läßt sich etwa Folgendes sagen: Die Ägypter der ältesten Zeit haben ein Spiel gekannt, das sie mit dem Namen *mḥn* d. h. „Ringelschlange“ bezeichnet haben. Es wurde auf einem kreisrunden, meist mit einem Griff versehenen Brette gespielt, dessen Oberfläche von der Darstellung einer spiralig zusammengeringelten anscheinend zerstückelten Schlange — eben des *mḥn* — ausgefüllt war. Originale solcher Spielbretter sind uns aus Gräbern der ägyptischen Frühzeit erhalten. Man spielte das Schlangenspiel mit Figuren von Löwen und Hunden, die auf das Schlangenbrett gesetzt wurden, sowie mit kleinen, verschiedenfarbigen, wahrscheinlich steinernen Kugeln. In den beiden uns erhaltenen Darstellungen des Spiels — von denen die eine allerdings nur in einer Kopie aus saïtischer Zeit vorliegt — scheinen 4 Männer gleichzeitig am Spiel beteiligt gewesen zu sein. Bei einer Phase des Spiels halten alle 4 Spieler ihre Figuren (oder Kugeln) in der Hand verborgen — vielleicht soll hier der Anfang des Spiels ausgelost werden. Bei einer anderen Phase hatten 2 Spieler die Tierfiguren auf das Brett zu setzen, während die beiden anderen ihre Figuren (? oder Kugeln?) in den Händen verbargen. Doch scheint es nach einer Darstellung, die sämtliche Spielfiguren und -kugeln aufführt, daß bis zu 6 Spielern am Schlangenspiel teilnehmen konnten. Über den Verlauf und über den Sinn des Spieles geben Darstellungen wie Originalbretter keine Auskunft. Beide verschwinden mit dem Ende des alten Reiches (vor 2000 v. Chr.).

Dieses Schlangenspiel ist gewiß nicht zu trennen von einem Spiel, das — nach einem religiösen Texte der 18. Dyn., der aber gewiß in weit ältere Zeit zurückgeht — in der Urzeit von den beiden Reichsgöttern Horus und Seth um die Zähne (? oder mit den Zähnen?) einer *mḥn* genannten Schlange gespielt worden sein soll. Im Einzelnen stellen sich der Identifizierung der beiden Spiele freilich noch Schwierigkeiten entgegen, die sich mit unseren heutigen Mitteln nicht lösen lassen. Über Sinn und Verlauf des Spieles erfahren wir auch hier nichts.

Endlich gehört in diesen Zusammenhang ein drittes Spiel, dessen Verlauf uns einige Texte des späteren neuen Reichs schildern, die den Toten ins Grab mitgegeben worden sind. Es wurde auf dem Brett mit den 30 quadratischen Feldern gespielt, und zwar spielte es der Tote gegen eine Schlange, die den Namen *Mḥn* trägt. Dem Toten gelingt es dabei, ein Feld des Brettes nach dem anderen zu besetzen, dem Gegner — nachdem er ihn sich dienstbar gemacht

hat — seine Spielsteine „wegzunehmen“ und den *Mḥn* selbst ins Wasser zu werfen und ihn damit zu töten. Der Sinn dieses letzten Spieles könnte der gewesen sein, daß dem Verstorbenen in ihm eine Waffe gegen den Biß von Giftschlangen mitgegeben werden sollte. — Es ist möglich, daß das alte Spiel, das auf dem runden Brette gespielt wurde, schon den gleichen Sinn gehabt hat. Es ging vielleicht um die Zähne der Schlange, durch deren Verlust das gefährliche Tier unschädlich gemacht werden sollte. Eine spätere Zeit hat vielleicht das Töten der Schlange an Stelle ihres bloßen Unschädlichmachens gesetzt und dieses Spiel auf das Brett mit den quadratischen Feldern übertragen — aber hier befinden wir uns bereits mitten im Paradies der Hypothesen, aus dem vielleicht schon bald ein grausames Schwert uns wieder vertreiben wird.



CARL WINTERS UNIVERSITÄTSBUCHHANDLUNG IN HEIDELBERG

SITZUNGSBERICHTE

DER

HEIDELBERGER AKADEMIE DER WISSENSCHAFTEN

STIFTUNG HEINRICH LANZ

PHILOSOPHISCH-HISTORISCHE KLASSE

Jahrgang 1920

1. Lenel, Otto und Josef Partsch. Zum sogen. Gnomon des Idios Logos. M. 1.80.
2. Bartholomae, Christian. Zur Kenntnis der mitteliranischen Mundarten. III. M. 3.60.
3. Brie, Friedrich. Exotismus der Sinne. Eine Studie zur Psychologie der Romantik. M. 4.—.
4. Ranke, H. Das altägyptische Schlangenspiel. M. 1.60.
5. Domaszewski, Alfred von. Eine Urkunde bei Thukydides. M. —.60.
6. Domaszewski, Alfred von. Der Staat bei den Scriptores historiae Augustae. M. 2.40.

Carl Winters Universitätsbuchhandlung, Abteilung Druckerei, Heidelberg


EG